

# PAUSE – Manuale per I Formatori



Lifelong  
Learning  
Programme

**PAUSE: Promoting Acceptance Using Simulated Environments**

This project has been funded with support from the European Commission.  
This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Grant Agreement number: UK/10/LLP-LdV/TOI-328

## Contenuti

<b>1</b>	<b>Introduzione.....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Installazione del gioco .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Specifiche tecniche.....</b>	<b>3</b>
	3.1 Sistemi Operativi .....	3
	3.2 Note .....	3
	3.3 Requisiti hardware .....	3
<b>4</b>	<b>Comandi del Gioco.....</b>	<b>5</b>
	4.1 Comandi da tastiera .....	5
	4.2 Controlli del mouse .....	5
	4.3 Gamepad controlli .....	5
<b>5</b>	<b>Descrizione dei giochi .....</b>	<b>6</b>
	5.1 Il Centro per l'Impiego in Italia .....	6
	5.2 Il colloquio di lavoro in Svezia .....	7
	5.3 Job Centre nel Regno Unito .....	8
	5.4 Il colloquio di lavoro nel Regno Unito .....	9
	5.5 Giochi sviluppati dagli studenti della Nottingham-Trent University - Alla ricerca del lavoro .....	10
	5.6 Giochi sviluppati dagli studenti della Nottingham-Trent University – Stereotipi .....	11
<b>6</b>	<b>Ambiente di progettazione XNA .....</b>	<b>12</b>
	6.1 Presentazione dell'ambiente di simulazione .....	12
	6.2 Specifiche Hardware .....	12
	6.3 Presentazione dello strumento di editing .....	12
	6.4 Funzionamento dell'editor .....	13
	6.5 Game Builder e Componenti per la creazione .....	13
	6.6 Punto di ingresso .....	14
	6.7 Salvataggio e caricamento .....	14
	6.8 Risorse formative - Video .....	14

# 1 Introduzione

Processi educativi supportati da nuove tecnologie sono soluzioni relativamente recenti che puntano a facilitare il processo di apprendimento e l'interazione tra il formatore e il discente. In questo contesto innovativo, vale la pena sottolineare il crescente interesse relativo ai “serious game” (letteralmente, giochi seri) ovvero giochi per computer che presentano uno scopo educativo, in particolare con quei gruppi di studenti etichettati come 'difficili da raggiungere' o 'scontenti' dei processi di apprendimento.

Questo manuale ha lo scopo di sostenere le attività di formatori che operano nella preparazione al mondo del lavoro, con un interesse ad utilizzare i giochi seri e altri approcci motivazionali al fine di favorire formazione e apprendimento per la preparazione al lavoro.

L'obiettivo di questo gioco è pertanto duplice:

1. Preparare i lavoratori immigrati e rifugiati a rispetto ad alcune situazioni tipo che si trovano ad affrontare nella ricerca di un lavoro;
2. Far sperimentare ai datori di lavoro un punto di vista radicalmente diverso e di
3. toccare con mano i tipi di barriere e gli stereotipi negativi che lavoratori migranti e rifugiati affrontano nella ricerca di un lavoro.

## 2 Installazione del gioco

La procedura per l'installazione del gioco 'Al Centro per l'Impiego' sono le seguenti:

1. Scaricare il file **\*\*\* filename.zip \*\*\*** da qui **\*\*\* link \*\*\***.
2. Decomprimere il file con un doppio clic sul file. Zip. Quando la cartella zip si apre trascinare la cartella contenuta nello zip nella posizione desiderata.
3. Aprire la cartella decompressa. Fare doppio clic sul file 'setup.exe'.
4. Si avvia Windows Installer. Da qui si seguono le istruzioni visualizzate sullo schermo per installare l'applicazione. Si consiglia di accettare la cartella di installazione di default e di scegliere di installare per 'Everyone' che utilizza il computer. Fare clic su Avanti due volte e viene visualizzata la schermata di installazione “Si prega di attendere”.
5. Il processo di installazione può richiedere un po' di tempo a seconda della velocità della vostra macchina e se si hanno i prerequisiti extra del Redistributable Microsoft XNA e il .NET Framework già installato. Se non si dispone di questi, il programma di installazione vi guiderà attraverso il processo di installazione (richiede una connessione internet).
6. Al termine dell'installazione fare clic su 'Chiudi' per chiudere il programma di installazione. È ora possibile eliminare la cartella di installazione decompressa e il file zip scaricato dal computer.
7. Il programma di installazione inserisce automaticamente sul desktop un collegamento al gioco e anche la cartella di Interactive System NTU nel menu Start.
8. Facendo doppio clic su una di queste icone verrà avviato il gioco il 'Al Centro per l'Impiego'.

## 3 Specifiche tecniche

### 3.1 Sistemi Operativi

I seguenti sistemi operativi supportano completamente XNA Game Studio.

Sistema operativo	Le versioni supportate
Windows XP (vedi note sotto)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Home Edition</li><li>• Professional</li><li>• Media Center Edition</li><li>• Tablet PC Edition</li></ul>
Windows Vista	<ul style="list-style-type: none"><li>• Home Basic</li><li>• Home Premium</li><li>• Business</li><li>• Enterprise</li><li>• Ultimate</li></ul>
Windows 7	<ul style="list-style-type: none"><li>• Home Basic</li><li>• Home Premium</li><li>• Business</li><li>• Enterprise</li><li>• Ultimate</li></ul>

### 3.2 Note

- Microsoft Windows Phone SDK non supporta Windows XP.
- Windows Vista richiede, come minimo, il Service Pack 2.
- Anche se XNA Game Studio stessa è disponibile solo in lingua inglese, è supportato in una delle impostazioni di lingua disponibili in Windows.
- Autorizzazioni di amministratore non sono necessari per eseguire XNA Game Studio, ma sono per installarlo. Per Windows 7 e Windows Vista, le autorizzazioni di amministratore elevati sono richiesti.

### 3.3 Requisiti hardware

Per eseguire i giochi XNA Framework su un computer che esegue un sistema operativo Windows, è necessaria una scheda grafica che supporta, come minimo, Shader Model 1.1 e DirectX 9.0c. Si consiglia di utilizzare una scheda grafica che supporta Shader Model 2.0, che è richiesto da alcuni campioni e starter kit.

Per eseguire il debug e giochi XNA Framework per Windows Phone con l'emulatore Windows Phone, è necessaria una scheda grafica che supporta, come minimo, DirectX 10, con supporto WDDM 1.1 driver.

Assicurarsi che la scheda grafica utilizza il driver più recente. Verificare con il fornitore di hardware o l'accesso [Microsoft Update](#) per trovare l'ultima versione di un driver.

Per sviluppare giochi XNA Framework per Xbox 360, è necessario un disco rigido installato sulla tua console Xbox 360.

Altri requisiti hardware di XNA Game Studio sono identici a quelli per Microsoft Visual Studio 2010. Per informazioni su Microsoft Windows Phone requisiti SDK, vedere il Microsoft Windows Phone SDK [documentazione](#) .

## 4 Comandi del Gioco

I giochi hanno controlli comuni che possono essere utilizzati per spostare il personaggio del gioco e farlo interagire con l'ambiente. Questo può essere fatto utilizzando la tastiera, mouse o un gamepad.

### 4.1 Comandi da tastiera

I comandi da tastiera sono:

A	Sposta a sinistra
D	Sposta a destra
W	Sposta avanti
S	Spostare indietro
Barra spaziatrice	Attiva interazione (ad es. Sedersi sulla sedia)
L	Girare a destra
J	Girare a sinistra
K	Look Down
I	Cercare

### 4.2 Controlli del mouse

Da completare se aggiunto

### 4.3 Gamepad controlli

Da completare da qualcuno con un gamepad

## 5 Descrizione dei giochi

Il conseguimento degli obiettivi del progetto è affidato a 4 ambienti di simulazione e a due giochi

### 5.1 Il Centro per l'Impiego in Italia

#### 5.1.1 Titolo

Italian Job Centre

#### 5.1.2 Partner responsabile

Provincia di Parma

#### 5.1.3 Sintesi del gioco

Scopo del gioco è fornire strumenti ed informazioni utili alla ricerca del posto di lavoro attraverso il supporto di un Centro Per l'Impiego.

Lo scenario introduce il giocatore in un ambiente realistico 3D che riproduce un Centro per l'Impiego al fine di rendergli familiare le situazioni che incontrerà quando, nella vita reale, ne visiterà uno. Il giocatore mette in atto un gioco di ruolo che riproduce le esperienze che si possono fare nel visitare veramente un Centro Per l'Impiego : l'interazione con altri utenti centri di lavoro, l'attesa per il colloquio, l'illustrazione della propria situazione, l'individuazione degli uffici corretti in cui recarsi e delle persone giuste con cui parlare. Lungo il percorso del gioco, il giocatore-utente interagisce con il personale del Centro Per l'Impiego e con i visitatori, ricevendo informazioni e dati relativi alle procedure necessarie per ottenere un posto di lavoro attraverso Centro Per l'Impiego. Il giocatore imparerà anche come prepararsi alle offerte di lavoro che possono seguire al contatto con il Centro Per l'Impiego al fine di migliorare le proprie chances di successo.

#### 5.1.4 Elenco delle barriere comportamentali affrontate dal gioco

- Conoscenza della lingua italiana, parlata e scritta **(essenziale)**
- Fraintendimento dei ruoli e delle competenze: chi fa che cosa o la corretta distribuzione dei compiti **(essenziale)**
- Tendenza a replicare le regole e le condizioni del luogo di nascita per quanto riguarda le condizioni di lavoro e la ricerca di posti di lavoro **(essenziale)**
- Tendenza a replicare le tradizioni di luoghi di nascita in materia di genere e nella segmentazione del lavoro **(auspicato)**
- Accettazione / ricerca di scorciatoie, anche illegali **(auspicato / importante)**

## **5.2 Il colloquio di lavoro in Svezia**

### **5.2.1 Titolo**

"Cerchi di influenza - aiuto o un ostacolo", comunicazione inter-professionale e considerazione delle capacità lavorative

### **5.2.2 Responsible Partner**

Swedish Telepedagogic Knowledge Centre, Nyköping, Svezia

### **5.2.3 Sintesi del gioco**

Il colloquio si svolge in una stanza con un tavolo e quattro sedie su ciascuno dei quattro lati del tavolo. I quattro attori coinvolti nella finestra di dialogo sono seduti ciascuno su una delle sedie, l'attore principale (lavoratore/persona che cerca un lavoro), si trova lontano dalla porta e di fronte ad essa.

Il datore di lavoro entra nella stanza attraverso la porta all'avvio del gioco e si siede vicino alla porta, mentre gli altri due personaggi del gioco siedono ognuno su uno dei lati del tavolo. Sulle pareti destra e sinistra della stanza è presente una lavagna interattiva, che può essere vista dal datore di lavoro e dall'attore principale lavoratore (lavoratore/persona che cerca un lavoro) sia da un angolo o perpendicolarmente.

Nella vista perpendicolare alla scheda è possibile interagire con la lavagna interattiva se si gioca in modalità attore principale (possibile anche dal datore di lavoro se il gioco è in modalità multiplayer). La stanza dell'incontro ha una porta da cui il datore di lavoro entra nella stanza quando il gioco inizia e lascia la stanza quando il gioco finisce.

L'attore principale siede sulla sedia durante tutto il gioco e così anche le altre due persone sulla sinistra e sulla destra dell'attore principale. Quando un commento o una risposta viene data dal protagonista, la "camera" mostra la stanza da dietro l'attore principale e il datore di lavoro al centro e gli altri due attori sui lati del tavolo visualizzare.

Quando il gioco preede che l'attore principale faccia delle scelte ordinando, riordinano o dando priorità ad una serie di elementi, questi compiono su entrambe le lavagne interattive in una visuale angolare. Quindi, cliccando sulla lavagna interattiva si cambia visione e , passando ad una visione perpendicolare, si può interagire con i contenuti.

Il pannello alla sinistra dell'attore principale fornisce una panoramica mentre la tavola sul lato destro vengono visualizzati i dettagli di alcune parti degli elementi presenti sul lato opposto.

L'attore di supporto (ad esempio consulente / amico) è previsto che dia principalmente commenti / riflessioni sugli elementi presenti sul pannello destro (che si trova dietro quella persona), mentre l'altro attore secondario (collega / persona neutrale) a sinistra dell'attore principale è previsto che faccia principalmente commenti, riflessioni sulla panoramica generale visualizzato sul tabellone di sé.

## **5.3 Job Centre nel Regno Unito**

### **5.3.1 Titolo**

Job Centre – Regno Unito

### **5.3.2 Partner Responsabile**

Greenhat Interactive Ltd. (Regno Unito)

### **5.3.3 Sintesi del gioco**

Questo gioco punta a presentare al giocatore un Job Centre inglese e ad insegnargli cosa aspettarsi nel caso vi si recasse realmente.

Il gioco funziona come un gioco di ruolo dove il protagonista è un rifugiato che non ha familiarità con i processi, l'impostazione e il personale di un Job Centre nel Regno Unito. Esso utilizza un ambiente fotorealistico 3D per mostrare al giocatore cosa aspettarsi in termini di aspetto del luogo in questione. Il rifugiato ha ricevuto un permesso di soggiorno e qualcuno gli ha detto che avrebbe dovuto portarlo al Job Centre, ma non è sicuro del perché. Si realizza quindi un processo attraverso il quale il rifugiato, arrivato al Job Centre, incontra il personale presente e presenta il permesso di soggiorno al responsabile. Il giocatore scopre allora come il Job Centre può aiutarlo e riceve informazioni su altri strumenti per trovare posti di lavoro e per ricevere aiuto su altre questioni come l'alloggio, l'istruzione per i figli.

### **5.3.4 Elenco delle barriere comportamentali affrontate dal gioco**

- Non sapere come e dove cercare lavoro
- Paura di essere peggio finanziariamente (perdita di sussidi)
- Lingua
- Bassi livelli di autostima e fiducia in sé stessi
- Mancanza di esperienza di lavoro nel Regno Unito
- La mancanza di comprensione della cultura del lavoro in UK e come fare domanda di lavoro
- Fenomeni di razzismo e ostilità
- Incertezza circa la non regolarità dell'impiegare rifugiati
- Non conoscenza delle procedure da seguire e dei documenti da presentare
- Percezione generale dei rifugiati è negativa



## **5.4 Il colloquio di lavoro nel Regno Unito**

### **5.4.1 Titolo**

Il colloquio di lavoro nel Regno Unito

### **5.4.2 Partner Responsabile**

Greenhat Interactive Ltd. (Regno Unito)

### **5.4.3 Sintesi del gioco**

Obiettivo del gioco è quello di presentare al giocatore cosa aspettarsi da un colloquio di lavoro nel Regno Unito.

Si tratta di uno scenario di colloquio di lavoro. Si sviluppa come un gioco di ruolo di attraverso il quale il giocatore sperimenta il colloquio nei panni di un richiedente asilo. Il gioco include un ambiente fotorealistico 3D. L'intervista è condotta con tre intervistatori con punti di vista e personalità differenti visto che il giocatore arriva a vedere non solo ciò che viene detto dagli intervistatori, ma vede anche i loro pensieri. Si spera che questo processo possa portare, da parte del giocatore/richiedente asilo, ad acquisire empatia e comprensione con le altre persone presenti nella stanza, insegnando quindi ad ottimizzare la possibilità fornita attraverso il colloquio di lavoro e a migliorare le risposte una volta realizzato il fatto di aver dato una risposta non corretta.

### **5.4.4 Elenco delle barriere comportamentali di fronte**

- Lingua
- Incertezza circa la non regolarità dell'impiegare rifugiati
- Paura di rompere equilibri nella forza lavoro a disposizione
- Non conoscenza delle procedure da seguire e dei documenti da presentare
- Lungaggini e costi eccessivi legati ai controlli di identità
- Problemi di impegno e coinvolgimento: la paura che dopo aver investito tempo e denaro nella loro impiego e la formazione, i rifugiati torneranno nel loro paese d'origine
- Costi aggiuntivi sostenuti per la fase iniziale poiché la formazione richiede più tempo a causa di problemi di lingua
- Paura di impiegare qualcuno e di essere indagati per avere, involontariamente, non rispettato la legge
- Percezione generale dei rifugiati è negativa
- Questioni religiose e culturali come, per esempio, il dover fornire spazio e tempo per la preghiera

## 5.5 Giochi sviluppati dagli studenti della Nottingham-Trent University - Alla ricerca del lavoro

### 5.5.1 Titolo

Alla ricerca del lavoro

### 5.5.2 Riproduzione di una schermata



### 5.5.3 Sintesi del gioco

Si tratta di un gioco Flash con simulazione in prima persona dove il giocatore è un rifugiato in cerca di lavoro nel Regno Unito che fissa un appuntamento presso il centro per l'impiego e quindi vi si reca. Dopo aver ricevuto il permesso di soggiorno e aver sistemato la questione dell'abitazione, il rifugiato vuole trovare un lavoro. Lo scenario coinvolge il giocatore nel fissare un appuntamento con il Job Centre via telefono e quindi nel recarsi presso il Job Centre dove avrà occasione di interagire con il personale e con altri utenti, tutti rappresentativi dei servizi e dei comportamenti che si incontrano normalmente nella vita reale. Il gioco introduce il giocatore alle procedure e alle pratiche informali che si possono sperimentare in un Job Centre quali l'attesa, il tempo limitato degli operatori o il fatto che altri utenti possano fornire informazioni utili.

### 5.5.4 Conoscenze acquisite

- Job Centre ha alcune restrizioni nella condivisione delle informazioni
- È possibile richiedere un codice di assicurazione nazionale al Job Centre
- Ci sono molti ostacoli all'occupazione
- Sistemarsi in quanto lavoratore migrante non è facile
- Un consulente o partner può affinare chi cerca lavoro durante il colloquio
- Alcune persone hanno atteggiamenti negativi nei confronti dei lavoratori migranti
- Altre persone in cerca di lavoro possono essere ostili
- È possibile utilizzare agenzie di sostegno per aiutarti nel approcciare il Job Centre
- È possibile cercare un lavoro online
- È possibile richiedere sussidi e contributi on-line
- Informazioni sui contratti di lavoro
- Informazioni sui minimi salariali
- informazioni sulle detrazioni fiscali
- I servizi forniti dai Job Centre Plus
- Informazioni sui servizi di supporto on-line

## 5.6 Giochi sviluppati dagli studenti della Nottingham-Trent University – Stereotipi

### 5.6.1 Titolo

Stereotipo

### 5.6.2 Screen capture



### 5.6.3 Scenario Sintesi

Il gioco si configura come un gioco di ruolo applicato al caso di un colloquio di lavoro dove al giocatore vengono sottoposte domande a risposta multipla. Il giocatore sceglie il personaggio tra due diverse opzioni e quindi si ritrova in uno scenario che replica un colloquio. Ci sono tre personaggi che intervistano il giocatore, ognuno con un punto di vista e un atteggiamento specifico che possono essere persona politically correct il primo, neutrale il secondo e bigotto il terzo. Quando una domanda viene posta al giocatore, questi ha la possibilità di scegliere la risposta da dare e vedere quindi sia cosa ne pensa il giocatore stesso sia ogni singolo intervistatore. Questo permette al giocatore di selezionare le risposte più appropriate che accontenteranno gli intervistatori e, allo stesso tempo, riflettono le reali opinioni dell'intervistato. Cambiando il personaggio scelto all'inizio del gioco sarà possibile sperimentare diversi atteggiamenti di intervistato e intervistatore.

### 5.6.4 Conoscenze acquisite

Per chi cerca lavoro: :

- Confidenza con il probabile svolgimento di un colloquio di lavoro nel regno Unito
- Documenti richiesti
- Comportamenti e attitudini positivi da trasmettere durante il colloquio
- Atteggiamento di taluni datori di lavoro che sono predisposto pro o contro un candidato ancor prima di incontrarlo o ascoltarlo
- Importanza di un buon CV
- Importanza del fare un buona prima impressione

Per il datore di lavoro:

- Difficoltà del colloquio per i rifugiati
- Differenziazione dei punti di vista nello svolgimento e nella valutazione dei colloqui

## **6 Ambiente di progettazione XNA**

### **6.1 Presentazione dell'ambiente di simulazione**

La simulazione generale consisterà di quattro simulazioni 3D interattive della lunghezza di 5-10 ciascuna e finalizzate ad affrontare, attraverso l'utilizzo di "serious game" e kit di sviluppo del software, gli ostacoli che gli immigrati e i rifugiati (richiedenti asilo) affrontano nel tentativo di entrare nel mercato del lavoro e ai datori di lavoro faccia il tentativo di entrare nel mercato del lavoro .

La struttura fondamentale delle simulazioni è un sistema che facilita la creazione e la riproduzione di scenari di contesto sociale che, sviluppati sulla base di "sceneggiature" fornite dai membri del partenariato, servono a ricreare ostacoli comportamentali e culturali che immigrati e rifugiati incontrano nel tentativo di entrare nel mercato del lavoro e quindi:, il bullismo, la discriminazione, il razzismo ed eccessiva pressione sul posto di lavoro). Il sistema facilita la creazione, la gestione e la riproduzione degli scenari presentati all'interno di una riproduzione contemporanea, potenzialmente ricca dal punto di vista grafico e sonoro.

Questo ambiente conterrà audio, scenario, personaggi controllati dal giocatore , personaggi non controllati (che interagiscono con il giocatore tramite dialoghi ), elementi interattivi e animazioni che possono essere combinati da un autore non-tecnico nel tentativo di creare una gamma di scenari di interazione realistica e coinvolgente che possono essere riprodotti in tempo reale all'interno di un contesto di gioco.

### **6.2 Specifiche Hardware**

I dati raccolti nel corso dei precedenti pacchetti di lavoro ha indicato che, visti il target di riferimento ovvero immigrati e rifugiati il software sviluppato deve essere in grado di funzionare con hardware di fascia inferiore e potenzialmente anche su piattaforme mobile.

Per eseguire i giochi XNA Framework su un computer che esegue un sistema operativo Windows, è necessaria una scheda grafica che supporta, come minimo, Shader Model 1.1 e DirectX 9.0c. Microsoft consiglia di utilizzare una scheda grafica che supporta Shader Model 2.0, come richiesto da alcuni dei loro campioni e starter kit.

### **6.3 Presentazione dello strumento di editing**

Un riepilogo dei dati raccolti nelle fasi iniziali del progetto ha indicato l'esigenza principale per un risultato finale aggiuntivo che permetta la di creazione e la simulazione di contenuti personalizzabili.

Si prevede che, al fine di facilitare tale requisito, verrà sviluppata un'applicazione WinForm / WPF al fine di supportare la possibilità di creare contenuti in versione offline.

Tutti i contenuti / dati / struttura definiti tramite l'editor dovrebbero essere salvati offline ed i file di contenuti sviluppati secondo un linguaggio di programmazione universale come XML che faciliterebbe potenzialmente l'editing di elementi aggiuntivi da sviluppare per facilitare l'aggiornamento dei contenuti che sono passibili di cambiamenti e aggiornamenti ( ad esempio indirizzi, legislazione, ecc).

L'editor deve essere costruito utilizzando il widget di attivazione del Framework.Net costituito da elementi come caselle con menù a tendina e box di testo modificabile.

## **6.4 Funzionamento dell'editor**

Lo strumento di editing permette di:

1. Definire l'aspetto e i contenuti del menù di gioco
2. Definire la sceneggiatura del gioco e le condizioni di svolgimento e realizzazione della sceneggiatura
3. Definire, anche in modo rudimentale, l'aspetto dell'ambiente e dei modelli

Queste tre facoltà di progettazione si realizzano attraverso le seguenti opzioni

## **6.5 Game Builder e Componenti per la creazione**

Si prevede che lo strumento di editing sarà composto da i seguenti componenti:

1. Definizione del Display
2. Definizione dell'ambiente di gioco
3. Definizione dei dialoghi
4. Strumento di traduzione
5. Definizione dello scenario
6. Intelligenza Artificiale

I componenti possono essere rudimentale descritto come segue:

### **6.5.1 Definizione del display Visualizza Builder**

Applicazione Windows Form che consentirà la costruzione di item bidimensionali che si sovrappongono in un ambiente 3D. Il contenuto sarà modificabile in tempo reale. Questa opportunità è a disposizione per la modifica di :

- Immagini
- Testo
- Pulsanti
- Input di testo

### **6.5.2 Definizione dell'ambiente di gioco**

Applicazione Windows Form che permetterà la costruzione di scene 3D che definiscono l'interazione in ambiente 3D. Si può intervenire su :

- Modello
- Camera video
- Attivazione di elementi ad esempio interruttore della luce, conversazione
- Posizionamento degli avatar

### **6.5.3 Definizione dei dialoghi**

Applicazione Windows Form che consentirà la costruzione di una conversazione testuale. Lo strumento sarà dotato di strumento per l'identificazione e l'attivazione dell'audio.

### **6.5.4 Strumento di traduzione**

Applicazione Windows Form che consentirà la traduzione di tutti i contenuti. I dati saranno caricati come File XML generati tramite i componenti di authoring che consentono di generare e salvare

equivalenti in un'altra specifica lingua. Il gioco sarà quindi in grado di caricare questi file per la riproduzione.

### **6.5.5 Definizione dello scenario**

Applicazione Windows Form che consentirà la successione di contenuto per determinare la progressione attraverso la simulazione.

### **6.5.6 Intelligenza Artificiale (AI)**

Applicazione Windows Form che consentirà la programmazione dell'interattività all'interno dell'ambiente 3D attraverso la definizione di waypoint e scenari di causa ed effetto come l'attivazione della conversazione data una certa distanza.

## **6.6 Punto di ingresso**

Si prevede la possibilità di definire punti di entrata nella simulazione dando la possibilità di creare delle scorciatoie per facilitare la realizzazione di una sessione master di progettazione interattiva attorno a una particolare sezione dello scenari.

Il punto di ingresso verrà definito tramite il generatore di scenario.

## **6.7 Salvataggio e caricamento**

Salvataggio e caricamento dei dati avverrà mediante l'utilizzo del formato di file. Xml. Dati saranno memorizzati in archiviazione isolata e / o di archiviazione dedicata dipendente dal contesto.

## **6.8 Risorse formative - Video**

I video saranno utili nel Manuale Trainers '- forse come appendice, o integrati nelle descrizioni di scenario:

Vedi <http://www.youtube.com/playlist?list=PL4DEAA388A1404DED>